

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

BOMBAS E BURACOS EM CAMPO DE FUTEBOL

Título: «SKATEBALL»
Máquina: Spectrum

O futebol do futuro vai sair muito mais barato aos clubes. Pelo menos é isso que Skateball dá a entender, inicialmente, ao apresentar em campo equipas compostas por dois jogadores e dois substitutos. Um total de quatro jogadores em campo em cada momento é o máximo permitido no futebol do ano 2020 nesta recriação da Electronic Arts/Ubi Soft, que teve ao comando John Medhurst, Roger Taylor e Nigel Kenward.

Só depois de o jogo começar se descobre que a pretensa poupança se transforma, afinal, no canalizar de verbas para outras coisas, tal como minas que rebentam quando os jogadores lhes tocam, buracos que os fazem desaparecer no seio da terra e outras brincadeiras do género. E chamam a isto futebol...

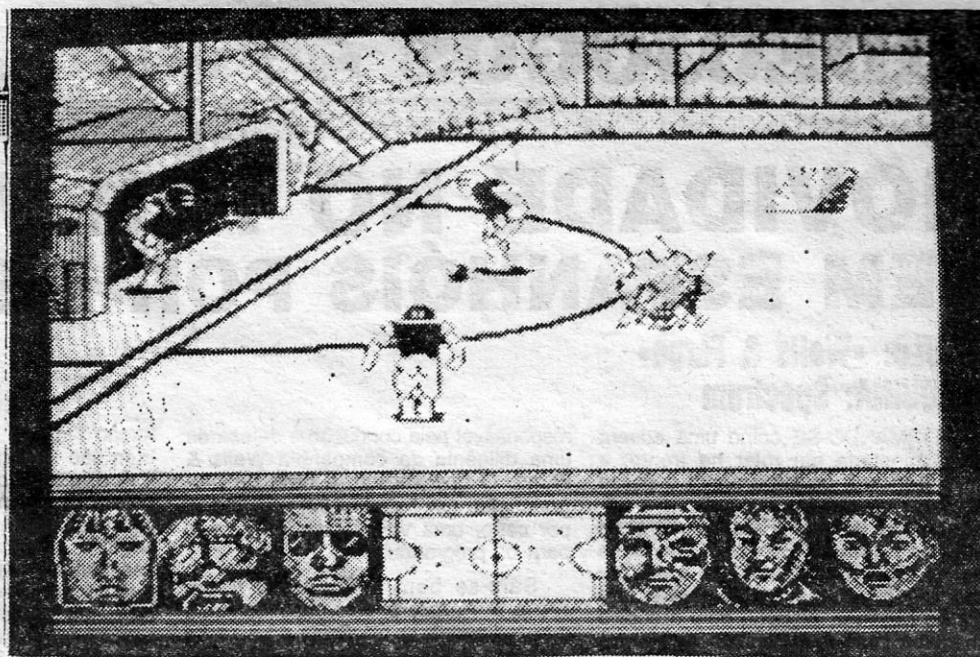
A bola é pequena mas pesada. Pelo menos é isso que parece quando tudo começa a mover-

-se em Skateball. Mas também os jogadores que mais parecem prontos para uma batalha do que uma competição desportiva.

Jogar Skateball é, afinal, uma tarefa para lutadores. Basta ver as faces dos jogadores retratados na zona baixa do «écran». Tudo com caras de poucos amigos, rapazinhos que ninguém gostaria de encontrar numa viela escura. A rudeza justifica-se quando se descobre que em Skateball os árbitros foram abolidos. Razões? Bem, é que vale tudo menos arrancar olhos. É caso para dizer que estamos a ficar cada vez mais civilizados...

Voltando ao campo em si, ele é pequeno mas suficiente para o que vai seguir-se. E se nos primeiros níveis (há nove) o relvado é todo muito certinho, lá mais para a frente há que contar com os tais obstáculos que rebentam com o orçamento dos clubes da época.

Tocar nos ditos cujos obstáculos é a morte certa. Por isso, é conveniente saber levar o jogador por bons caminhos. Um radar na zona baixa do «écran» dá algumas pistas. Conveniente, também, é saber escolher os jogadores em fun-



ção das capacidades de cada um deles.

Um ou dois jogadores (de carne e osso) podem participar. E na versão para dois humanos, Skateball é mesmo um vencedor. Brutal, feroz, rápido e mortal, prende por horas e horas em desafios que limpam a cabeça de más ideias. Saibam as teclas ou o «joystick» resistir a tais atrocidades.

Os gráficos são um espanto, facto ajudado

pela ausência de cor do campo. Mas quem se vai preocupar com ninharias quando, finalmente, vai poder dar cabo do vizinho do lado desculpando-se com um simples jogo de futebol?

Género: simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): variável
Conselho: obrigatório

ALTERNATIVA DESPORTIVA É APOSTA VENCEDORA

Título: «ALTERNATIVE WORLD GAMES»
Máquina: Spectrum

Já acabaram Daley Thompson? E os restantes simuladores sérios de jogos desportivos? Já? Ainda bem, porque é chegada a altura de experimentar *Alternative World Games*, um jogo que, tal como o título indica, é uma alternativa aos jogos oficiais. E não pensem que não há competição nas alternativas.

Com o selo da Gremlin Graphics (a tal de hoje bom, amanhã assim assim ou péssimo), *Alternative Games* leva-nos, logo à partida, para um «menu» com um papagaio. E o papagaio está pousado num poleiro, junto de um gira-discos. E no mesmo quadro há indicação dos nomes dos países concorrentes.

O jogador só tem que escolher o país que quer representar e dar indicação ao pássaro, que trata de recolher o disco com o hino nacional ou um tema da nação em causa. E é ao som da música que o jogador começa a preparar-se para competir nas oito provas. Aqui começam

as coisas boas de *Alternative Games*: até oito jogadores podem participar, com dois a poderem jogar simultaneamente em algumas das competições.

Já na secção de escolha das provas, há um gravador de vídeo no «écran», com nove monitores. Oito dos «écrans» representam as provas em que é possível competir enquanto o último se destina à opção de treino ou competição. O jogador só tem que escolher a ou as provas em que quer participar e depois aceder ao nono «écran» onde determina se quer treinar primeiro ou avançar directamente para o torneio.

É neste ponto que começa o lado aborrecido de *Alternative World Games*: há que carregar cada bloco da cassette para a memória, um de cada vez, uma operação que demora muito tempo.

No entanto vale a pena esperar. A primeira prova é a corrida de sacos. Uma prova que já toda a gente conhece mas

ganha nova dimensão no Spectrum. E não há «joystick» que resista. Independentemente da classificação do jogador, é possível passar à prova seguinte, o que é um ponto a favor de *Alternative World Games*. E logo de seguida há a corrida dos pratos...

Vergado sob uma pilha de pratos o jogador tem que percorrer uma determinada distância. Simples de ver se bem que hilariante, esta secção de AWG é uma paródia. Pelo mesmo caminho segue a terceira prova: lançamento da bota. Com a dita cheia de água (ou não) o jogador tem que imitar os atletas que lançam o disco. A bota cheia de água vai bem mais longe, mas é capaz de cansar o jogador antes de tempo.

Saltar o rio com uma vara, recolher uma garrafa de champanhe colocada no cimo de um poste (o nosso poste de sebo com o bacalhau), subir uma parede com um chapéu, lutar contra um adversário armado com um travesseiro e, finalmente, uma corrida de «pogostick» em que há balões para furar fazem o conjunto.

Os gráficos não são uma especialida-



de mas servem o fim em vista. Junte-se a isto a música (as músicas ficam melhor...) e a originalidade de concepção e temos um vencedor. A ver e rever.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar.

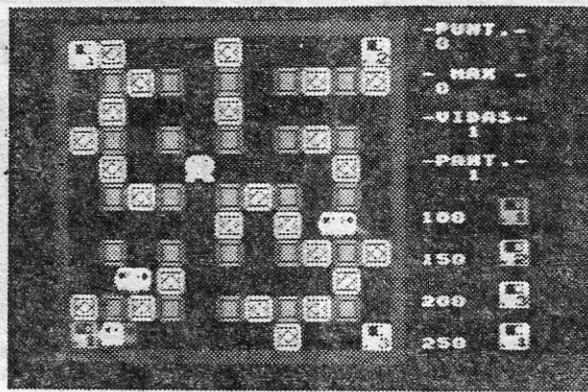
JOGO INFANTIL ENERVA MAIS CRESCIDOS

Título: «HABILIT»
Máquina: Spectrum

HABILIT é tudo menos simples. Pode parecer-lo, mesmo após uma primeira viagem pelo quadro inicial, mas quando se avança lá mais para a frente só com nervos de aço é possível ganhar as apostas feitas contra o computador. *Habilit* é um jogo de pura habilidade.

E, é mais do que certo, estou a ver alguns leitores que riem ao olhar a foto aqui perto enquanto devoram estas linhas. A esses o conselho é som um: experimentem.

Lançado pela Ibersoft e programado por Angel Garcia Delgado, *Habilit* é um jogo simples na sua estrutura. Tudo o que o jogador tem de fazer é, em cada nível, representado pelo quadro que cobre a zona quadrada do «écran», recolher algumas peças espalhadas por um labiríntico percurso. A pontuação de cada uma dessas peças é indicada no canto direito do «écran», onde, em cima, surge a res-



tante informação necessária.

No primeiro quadro (na foto) é fácil recolher as quatro disquetes sem ter de planejar uma estratégia complicada. Basta levar o boneco que controlamos até cada um dos cantos do espaço de acção e pronto. Alguma rapidez e capacidade de decisão bastam.

É no segundo nível que se descobre que a pretensa infantilidade do jogo dá lugar a uma outra palavra terminada em «idade», mas iniciada por um «habi». Some as suas partes e descobrirá tudo.

Caminhos de um só sen-

tido, setas que levam o jogador até à boca do lobo (ou fantasmas de serviço), uma série de complicações de que só os mais rápidos saberão fugir, eis o que espera quem apostar em *Habilit*.

É verdade que há dezenas de jogos do mesmo tipo no mercado. Mas cada um deles tem uma particularidade que o torna único. E *Habilit* é um bom exemplo disso mesmo.

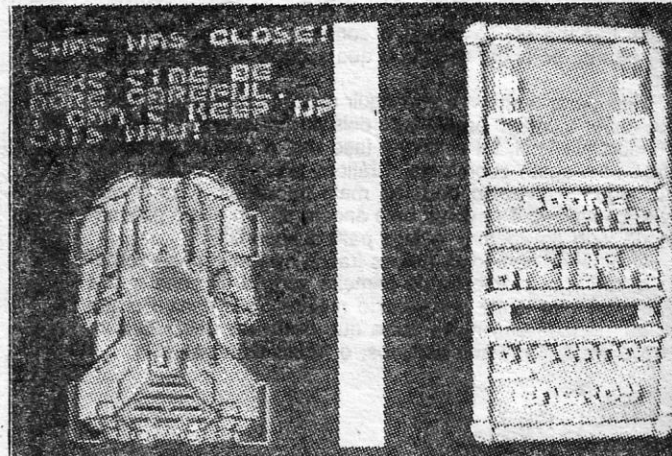
Género: Perícia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): Variável
Conselho: A comprar

TEMPESTADE SOBRE RODAS EM CORRIDA MUITO LOUCA

Título: «LED STORM»
Máquina: Spectrum

O futuro está já ao virar da esquina. E o futuro sob a capa de *Led Storm* quer dizer estradas suspensas sobre as cidades (esperem um pouco e vamos começar a tê-las aqui no País, talvez para escapar aos buracões enormes que teimam em aparecer), onde carros super-rápidos e equipados com coisas esquisitas (esquisitas agora e ainda) batem todos os limites de velocidade sem que radar policial os leve à barra do tribunal. Assim...

São nove pistas («multiload» é o segredo...) com as mais diversas espécies de terreno. Deslocação vertical (tipo máquina de arcada, onde foram buscar a ideia) com uma velocidade de «scroll» que é de estarrecer, eis o que *Led Storm* tem para oferecer ao incauto que caia na asneira de premir o botão de «fire». Depois, há que levar o popó estrada fora, evitando as curvas, os obstáculos e os outros, sempre os outros, que nesta versão do «código da estrada» parecem ainda mais difíceis de aturar que peões (e outros condutores) numa Lisboa de hora de ponta (ou num Porto de hora de ponta, olá Norte, tudo



bem?) Licença da Capcom, *Led Storm* é o velho modelo da corrida de automóveis. Com latas de combustível que é necessário recolher (e não há que pagar) para chegar mais longe, e muitos problemas na forma dos «outros» e de óleo espalhado na estrada.

Pior ainda é que, por vezes, a estrada acaba abruptamente, substituída por imenso buraco (afinal lá no alto também os há) que pode significar (se não for evitado a tempo, use o «fire» para saltar...) o adeus a uma vida. Aprender até não morrer (que nos perdoem a adulteração do ditado) é a regra número um

em *Led Storm*. A sucessiva repetição de cada área do jogo leva a criar hábitos que podem ser a diferença entre um final feliz ou uma desoladora viagem.

Gráficos feitos com jeitinho, cor pouca, excepto no painel de informação (que não se explica por ser tão óbvio) e um movimento do todo que é «atómico», eis a oferta de *Led Storm*. Resta saber se o interesse pelo jogo se manterá por muitas e muitas horas.

Género: Acção.
Gráficos (1-10): 7.
Dificuldade (1-10): 8.
Conselho: A comprar.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

NOVIDADE NO FAR WEST TEM ESPANHÓIS POR DETRÁS

TÍTULO: «Wells & Fargo»
MÁQUINA: Spectrum

A FIRMANDO-SE como uma editora apostada em rolar na frente, a Toposoft acelerou agora o passo ao levar os cavalos que puxam a diligência da *Wells & Fargo* a correrem velozes no micro. E o jogo, que anda por aí há algumas semanas, é um primor de programação, a provar que Emilio Martinez misturou bem o código máquina com os desenhos da Kantxo Design. E dando música ao conjunto está Gominolas, o maestro de serviço na editora espanhola.

Wells & Fargo é um jogo simples, espécie de «tiro neles», que se salienta pela novidade da abordagem e o que este novo ângulo esconde dentro de si. O Oeste dos «cow-boys» é o cenário pouco usual escolhido pela Toposoft. E, tal como o nome indica, o jogador é

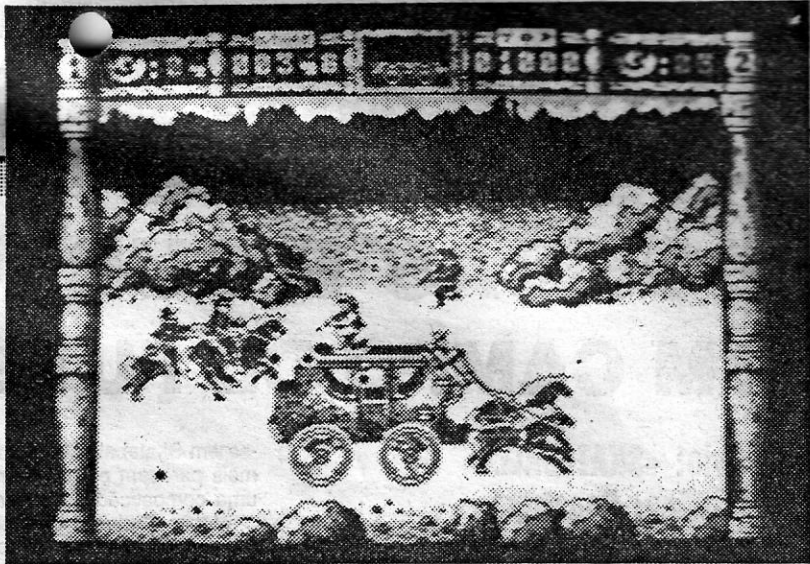
responsável pela condução e defesa de uma diligência da companhia Wells & Fargo. O que implica, a nível de programação, um trabalho interessante e, por certo, um valente dor de cabeça para os programadores.

Saiu-se bem a Toposoft. E em *Wells & Fargo*, o volumoso conjunto que representa a diligência e os cavalos mexe animadamente, fazendo mesmo crer que o veículo avança a grande velocidade pelas pradarias cheias de inimigos. Se se pensar que o movimento de todos os bonecos obriga a um trabalho de precisão, pode começar-se a dar palmas à editora espanhola, que abriu novos campos na área de programação. Um pormenor que pode passar despercebido mas é importante num

tempo em que as limitações do Spectrum são referidas.

A diligência desloca-se da esquerda para a direita, num percurso pejado de inimigos que saltam do caminho e perseguida por cavaleiros que a tentam assaltar. No telhado da carruagem um guarda armado com uma espingarda dá o seu melhor para evitar que o carregamento de ouro da diligência caia nas mãos dos bandidos.

É difícil controlar o boneco no topo da diligência. Isto porque o controlo utilizado serve também para guiar o carro ao longo do percurso. Mas, uma vez dominada a técnica que permite conjugar as duas operações, o atirador especial começa a fazer baixas entre os meliantes. Cá na frente o condutor puxa ou larga as rédeas conforme o



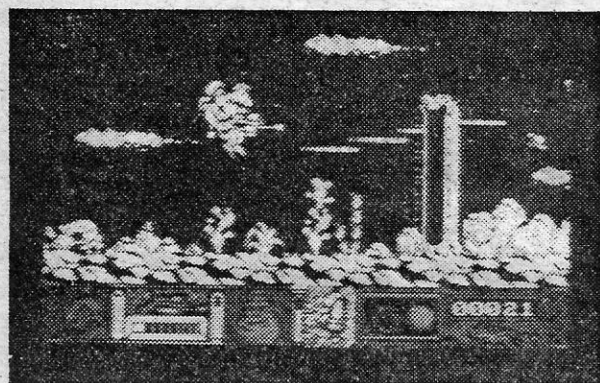
«joystick» é movido, acelerando ou diminuindo o passo dos cavalos.

A monocromia reinante não deve desesperar os apreciadores da cor. Justifica-se esta opção dado que o resto do jogo é suficientemente bom para fazer esquecer a ausência do arco-íris. Os cenários são um espanto, talvez algo detalhados em algumas secções, complicando a vida ao jogador, que não vê as balas perdidas.

Correr, correr sempre, eis o fito de *Wells & Fargo*. E fazê-lo de maneira a que a equipagem da diligência chegue ao destino inteira. Algo que se asseve-

ra difícil dada a persistência com que os malfeitores atacam. Sorte que a Toposoft tenha feito uma provisão interessante de vidas e permita que, mesmo com o atirador desaparecido de vez, o cocheiro prossiga viagem em busca de porto seguro. Algo que também sucede no sentido inverso, embora a falta de um cocheiro para conduzir a parilha de cavalos possa ocasionar um acidente que abrevia o desfecho da corrida.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.



DUPLO SOL É MESMO NEGRO

TÍTULO: «Sol Negro»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS de *Freddy Hardest*, herói da Dinamic, uma caterva de jogos do mesmo género surgiu no mercado. E continua a surgir. Recentemente apareceu por aí um tal *Capitão Salsicha* ou coisa que o valha. Agora é a vez de um novo herói surgir para uma aventura que tem por título *Sol Negro*.

Edição da Operasoft, casa espanhola já conhecida no mercado nacional (embora os espanhóis não devam estar muito contentes com isso, todos sabem porquê), *Sol Negro* apresenta-nos um rapaz patusco vestido de astronauta (se arranjam um nome melhor, façam o favor de o usar) que, armado com uma espingarda adequada à sua condição de produto do futuro, salta por uma paisagem horizontal afora em busca de uma chave que, tudo o que indica, serve para libertar alguém de uma jaula situada poucos quadros além do ponto de partida.

Sol Negro, que tem um óptimo (ou ótimo na nova grafia, ficando o «p» para os maiores de 30 anos) «écran» de abertura, está também servido por gráficos bem divertidos e revelando o sabor espanhol. Pena, porém, que o excesso de informação que os programadores quiseram dar ao jogador tenha tornado pouco visível o conjunto. Há momentos em que não se percebe, sequer, o que sucede. O que pode ser fatal.

Recuperar a chave e conseguir utilizá-la na jaula dá direito a saber o código para o lado dois de *Sol Negro*. Onde, em monocromia total, tal como na fase um, o jogador é levado por uma viagem submarina. Gráficos pobres, confusão, talvez alguma diversão para os mais pacientes. Mas o que apetece mesmo é apanhar uma âncora de um barco passando no topo do «écran» e fugir para a superfície.

Dois lados num jogo, ambos fracós apesar da boa vontade e aparente promessa da primeira secção. É pena que a Operasoft não tenha aproveitado melhor *Sol Negro*. Porque há ali (no lado um) muita coisa que devia ser utilizada num jogo a sério. Tal como estamos, o futuro está negro.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar, talvez esquecer.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1.º — BATMANIA | 6.º — OUT RUN |
| 2.º — DRAGON NINJA | 7.º — HELLFIRE ATTACK |
| 3.º — PARIS-DACAR | 8.º — SUPERMAN |
| 4.º — BARBARIAN II | 9.º — ROBOCOP |
| 5.º — TECNOCOP | 10.º — 4 x 4 |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

SUBIDA AO CÉU DÁ AVENTURA FRACA

TÍTULO: «Post-Mortem»
MÁQUINA: Spectrum

A VENTUREIROS, alerta. De Espanha (sim, que de cá não surge nada) chega mais uma aventura. *Post-Mortem* é o seu nome. E começa com um «écran»-divertido onde um diabo sai da televisão para, em inglês, saudar alegremente o jogador que, acabado de perder o jogo, vai direitinho para as chamas do Inferno.

É duro passar *Post-Mortem*. Quem falha fica mesmo a contas com o Mafarrico. Basta falhar um passo no caminho para o Paraíso (que é a meta do jogo) e pronto. Eis tudo tramado...

Programado por Sergio Rios em 1987, para a Genesis Soft, só agora *Post-Mortem* chega aí, em edição da Ibersoft, que deve ter comprado os direitos da aventura. E o programa, que na altura seria mesmo uma inovação, perde agora impacte, ao surgir depois de jogos como *Kobyashi Naru* e outros.

É que *Post-Mortem* é uma aventura diferente do habitual. Em vez de palavras que é necessário teclar, há ícones que o jogador deve escolher para cumprir determinadas acções. Um sistema que apareceu com su-

cesso no jogo acima indicado e que depois foi utilizado nos títulos seguintes.

Claro que *Post-Mortem* é mais simples do que as versões inglesas. É de supor que Sergio Rios tenha decidido fazer algumas experiências nessa área (nova em 1987) e tenha completado este jogo que, embora divertido, é curto e tem pouco para fazer. De facto, uma vez descoberta a solução, não há vontade de voltar a carregar *Post-Mortem* em memória, dado que não há rigorosamente mais nada para fazer ali. Supõe-se que devido a problemas de espaço na memória...

Na zona baixa do «écran» dispõem-se os ícones necessários para levar o jogo até ao fim. Um rato que é deslocado com as teclas de esquerda/direita move-se sobre cada figura. Basta levá-lo até ao ícone escolhido e premir «fire» para que o jogo prossiga. Na zona imediatamente acima surge o texto identificativo de cada zona visitada e as respostas (poucas e repetitivas) às acções do jogador.

Na janela do lado esquerdo, em cima, surgem os gráficos que ilustram cada área

de jogo. Alguns desenhos interessantes surgem aqui, a par de outros mais fracós. Mas o todo é suficiente para dar o ambiente ao jogo. Na janela ao lado surgem, quando recolhidos, os ícones dos objectos encontrados. São três e fáceis de descobrir. E demonstram, pela quantidade, que a viagem para o Paraíso é bem curta.

Humor é coisa que não falta em *Post-Mortem*. E há também que ter paciência e não partir o computador (isto é uma dica...) quando as coisas ficam algo paradas. O programador é um malandrote...

Se estivéssemos num país onde as aventuras fossem como os buracos das estradas, *Post-Mortem* seria facilmente negligenciável. Assim, é uma experiência obrigatória para aventureiros de todas as idades. Que facilmente pode deixar, a quem se interessa pelo outro lado destas coisas — a programação — algumas ideias em aberto que são de explorar.

Género: Aventura
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 5
Conselho: A comprar.

CONTROLO DIFÍCIL EM SATÉLITE DE DEFESA

TÍTULO: «SDI»
MÁQUINA: Spectrum

FINALMENTE, a «guerra das estrelas» ao alcance de todos nós. Com o selo da Mediagenic, no vasto azul do espaço (pelo menos neste jogo), o defensor da Terra tem de destruir as ogivas nucleares que deslizam silenciosamente nos céus. É *SDI* (Strategic Defence Initiative), um «tiro neles» com um ângulo diferente do habitual.

É só mesmo o ângulo que é novo. Porque de resto *SDI* é um jogo igual a muitos outros. Nem melhor nem pior. A ideia da «guerra das estrelas» aqui implementada é que traz novidade (alguma) no saco. E no vazio do espaço, controlando um satélite de defesa, o jogador tem de evitar os caças inimigos e outras estações de batalha (um termo aprendido na «guerra das estrelas» de George Lucas, bem diferente desta) e salvar a Terra (ou a América, como é de

regra) do ataque inimigo (adivinhem quem é o inimigo...).

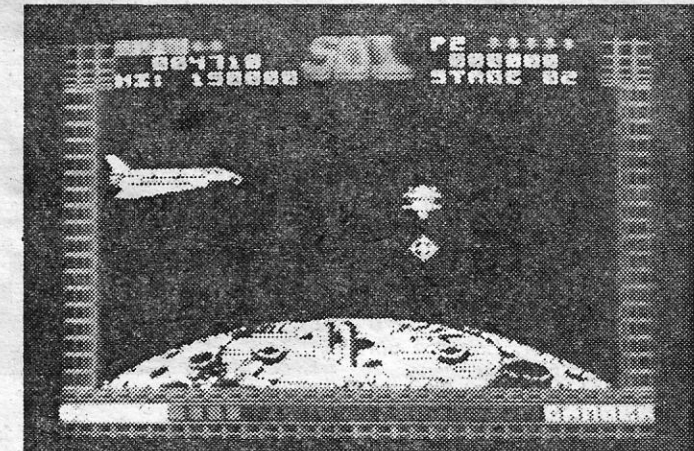
Primeiro ponto de desatino em *SDI*, o modo como o laser de bordo funciona. Controlado a partir do «joystick» ou das teclas, torna-se algo complicado quando a batalha aquece. É que o mesmo controlo é utilizado para mover o satélite. Pois, basta premir o «fire» e já está, o laser anda de roda e dá cabo de tudo. Só que é necessário manter o dedo sobre a tecla de «fire» continuamente e isso é algo que, habituados à intermitência exigida por outros jogos, muitos não vão lograr conseguir assim logo nas primeiras voltas. O que custa muitas vidas.

Finda a secção de ataque de *SDI* o jogador é apresentado com um quadro de pontuação que lhe dá uma ideia de como se portou no campo de batalha. E logo de se-

guida é enviado para sobre uma estação terrestre e tem de a defender das ogivas que descem do alto. Se falhar algumas não vai ter muito para contar aos amigos. Algo que novo quadro lhe confirmará, logo após um «shuttle» o recolher no imenso azul do espaço.

Alternando entre um e outro bloco do jogo, assim o jogador segue até ao fim de *SDI*. Monótono, azul, com gráficos «assim assim», um movimento algo saltitante, eis *SDI* em toda a sua extensão. Claro, quem gosta de um «tiro neles» algo furioso sem os requintes de malvez de *R-Type* (e sem a qualidade) ficará bem servido com *SDI*. Mas duvida-se que a atracção seja longa.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar.



Pokes & Dicas

MAIS uma semana de velharias. E há mesmo um mapa de *Saboteur* a encher estas páginas. E não digam que não é bom de (re)ver. Aliás, só é publicado porque há imensos pedidos de leitores perdidos (coitados, ainda) naqueles corredores. Também há dezenas de pedidos para um mapa de *Indiana Jones* (hi, hi, hi), mas desse já não vamos publicar nada. E não enviem mais mapas do dito senhor, que até os monstros das masmorras já andam de barriga cheia e com um ar amarelado de tantos comerem. Bicho sofre, ouve-se nas escadas que conduzem ao subsolo...

Saboteur 1

É verdade. E demorou 3 meses e 2 dias a fazer. O que dá um ror de horas. É o mapa do *Sab. 1*. Feito pelas gentes do Micropower que adiantam, na carta enviada, «é bem capaz de haver alguma diferença do jogo, mas não será grande». Então isso são modos? Um ror de tempo a desenhar e depois dizem-nos que talvez não seja bem assim. Já prò canto e ponha o chapéu de burro...

Mas pronto, para os mais perdidos, eis que *Sab. 1* (um fantástico jogo que vale sempre a pena jogar) está de volta. E do Micropower (o *Oscar de Freitas* é o responsável), que tem a sede na Rua Luís de Camões, 10-1.º dt.º — 2700 Amadora, uma série de dicas e pedidos de ajuda para *Where Time Stood Still*, *Action Force II* (3.º nível) e *Virus*. Como alguma coisa para estes jogos já foi publicada neste espaço espera-se que o Oscar tenha o problema resolvido. Caso contrário... o que é que ele terá andado a fazer à 6.ª-feira?

Das dicas uma não devia aparecer. É a de *Cybernoïd 1*, que já é velha. Mas vejam bem o que acontece quando se dá a volta às teclas que dão vidas infinitas... Até parece que o Raffaele Cecco, autor de *Cyb. 1* e 2 anda a brincar. É que as teclas de vidas

infinitas de *Cyb. 2* são Y, G, R, O. Que, viradas ao contrário, tal como Y,X,E,S, dão palavras diferente e com um sentido que falta nestas.

CYBERNOID 1 — Ao escolher teclas escreva S, E, X, Y, e terá vidas infinitas.
CONTACT SAM CRUISE — Para apanhar dinheiro, saltar com os calcanhares em cima de papéis que estão a voar (notas).

IKARI WARRIORS — Os indivíduos que são iguais ao nosso boneco devem ser mortos pois quando morrem dão bónus.

ROAD RUNNER — Ao escolher teclas escreva: E, B, O, R, P, e terá vidas infinitas.

SPY HUNTER — Quando avistarem o helicóptero «pé na tábu» e ande aos ziguezagues e assim escapará aos mísseis.

TREASURE ISLANDS — Evite apanhar as espadas abandonadas, apanhe, de preferência, as espadas que os inimigos nos atiram, pois assim temos mais caminho livre disparando contra eles (inimigos), os que não atirarem espadas aí têm que ir para as espadas abandonadas.

Códigos secretos

Preocupado com as formas de ter vidas infinitas em alguns jogos, José Manuel Carriço, da Rua Garcia de Resende, 21-1.º f.º, Feijó — 2800 Almada, enviou dois que podem ser úteis a alguns leitores. E no mesmo saco meteu uns pokes e informação mais aprofundada sobre *Winter Edition*. Em troca precisa de um poke (um poke que funcione, é óbvio, que dos ouros já ele tem muitos lá em casa), para *Elevator Action*. E já agora as teclas para *Run for Gold*...

Agora, por favor, não leiam o que se segue, que é pessoal e secreto (irra, isso são os códigos...), para o José Manuel Carriço. Podes tutear que é só o tu que toma

conta da loja. O que é um bico-de-obra ou, se eu fosse um dos monstros das masmorras, uma verdadeira «xrizfwwwzoadpladax». Escrevo-te o palavrão poraue ainda não o consigo pronunciar. E também já ouvi dizer que quando o conseguir dizer de um só fôlego será tempo de descer às masmorras e viver no meio deles, dos monstros. Parece que isso sucedeu com anteriores coordenadores deste espaço. Não admira que haja tantos monstros lá em baixo...

E pronto, estamos todos explicados. Vamos às dicas. (Obrigado em dinamarquês é «Mange tak»).

MAG MAX

- 1 REM Vidas infinitas
- 10 LOAD "" SCREEN \$:
- LOAD "" CODE 3 E 4
- 20 LET A = 16383: FOR F = 30000
- TO 30014: LET A = A + 1:
- POKE A, PEEK F: NEXT F
- 30 FOR F = A + 1 TO A + 5:
- READ B: POKE F, B: NEXT F:
- DATA 62, 255, 50, 153, 228
- 40 LET A = A + 5: FOR F = 30015
- TO 30042: LET A = A + 1:
- POKE A, PEEK F = NEXT F
- 50 RANDOMIZE USR 16384

YOGGY BEAR

- 1 REM Vidas infinitas
- 5 CLEAR 24000
- 10 LOAD "" CODE
- 20 POKE 65071, 201
- 30 RANDOMIZE USR 58112
- 40 REM (Quando aparecer OK,
- escrever o seguinte: POKE 34900,
- 0: POKE 35090, 0:
- POKE 35091, 0: POKE 35092,
- 0: POKE 35093, 0: POKE 45026,
- 54 + ENTER; RANDOMIZE
- USR 33792 + ENTER)

FOX FIGKES BACK (U. INE.) — Na versão que pedir um código — INPUT CODE — quando o jogo acabar de er-

rar, escrever: FAZFAZACAS.

R. TYPE (U. INE.) — Na versão que pedir um código — INPUT CODE — quando o jogo acabar de entrar, escrever: COIN-OP.

NOTA: Estas duas últimas dicas não se destinam à versão original (portanto não pirateada), de ambos os jogos.

THE GAMES — «WINTER EDITION» — Como se nota, no título, este jogo é referente às olimpíadas de Inverno é composto por sete provas, a saber: *bobsleigh*, patinagem artística, salto de esqui, esqui de fundo, *slalom*, patinagem de velocidade e esqui alpino.

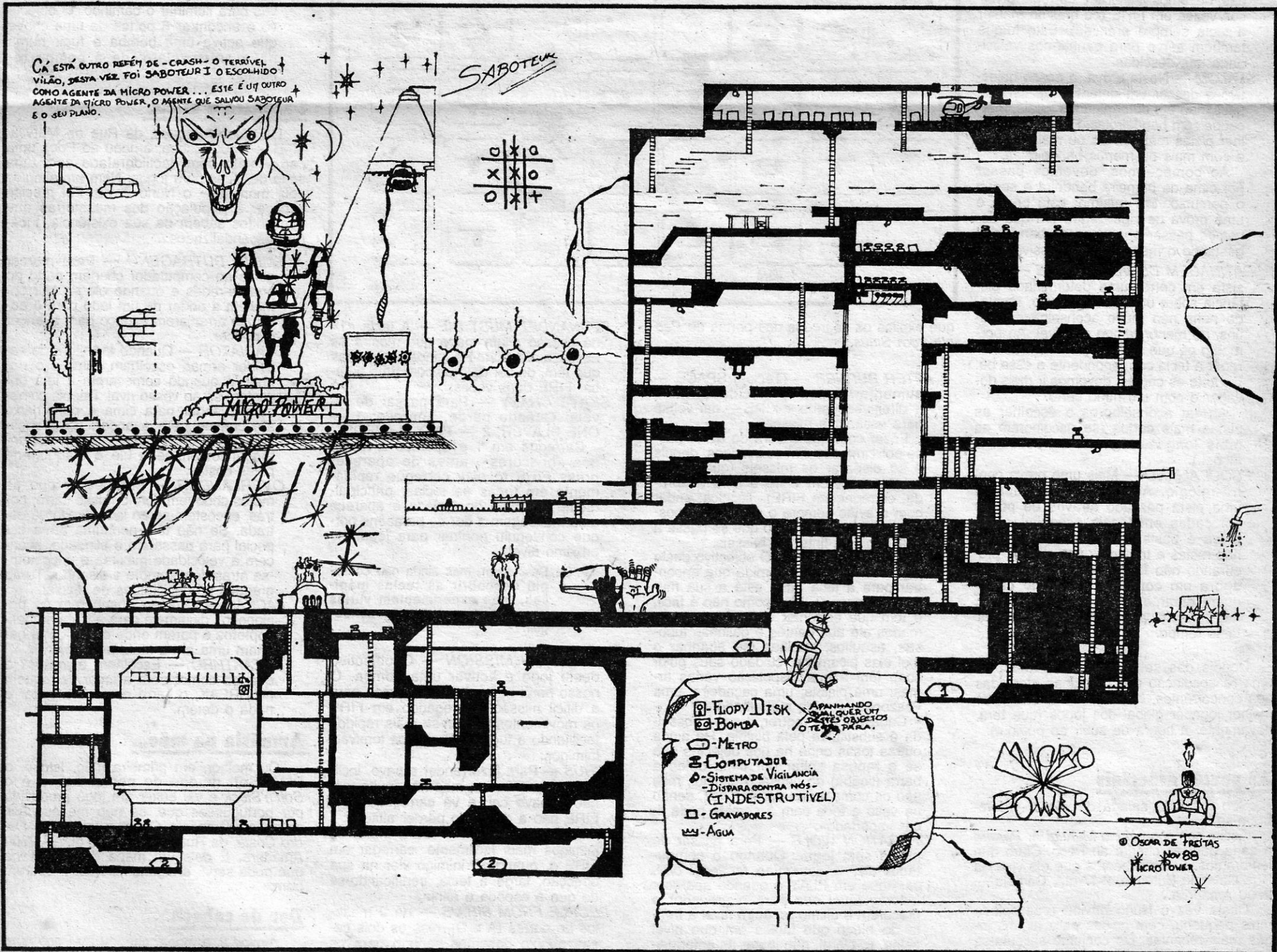
BOBSLEIGH — Consiste em lançar-se sobre o veículo citado, tendo por objectivo percorrer a distância em menos tempo do que os restantes concorrentes.

Pode-se escolher a pista da competição entre quatro diferentes (embora todas tenham aproximadamente a mesma distância, variando apenas o n.º de curvas). Seleccionada a pista, o nosso «veículo» está à partida. Aqui, carregase em FIRE, e temos 30 segundos para partir (o que acontece quando carregamos alternadamente em cima, baixo e FIRE). Depois disto, apenas há que tentar manter o indicador de posição governado (movendo-nos para a esquerda ou para a direita).

PATINAGEM ARTÍSTICA — Consiste em duas parte: o desenho da coreografia e a sua execução (cada uma destas será pontuada em separado, primeiro a parte artística e depois a técnica).

No desenho da coreografia (que é o mais complicado) temos de colocar, pelo menos uma vez cada, oito figuras possíveis, tendo-se de efectuar um número mínimo de dez movimentos durante a actuação.

(Continua na página seguinte)



VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

Quanto à execução, temos de realizar os movimentos antes seleccionados, na altura correcta.

Depois da actuação, podemos ver as pontuações dadas pelo júri.

SALTO DE SEQUI — Neste, basta deslizar por uma rampa, saltá-la, e o concorrente que chegar mais longe ganha. Aqui, também há uma pontuação pela técnica executada durante o salto.

Nesta prova, há três fases distintas: na primeira, damos o disparo para começar a descida. Na segunda, há a nossa descida (aqui, vemos os nossos esquis a descer a toda a velocidade, até que a pista desaparece, momento em que começamos o salto; neste, convém manter a tecla de «cima» premeida, pois ganhamos velocidade). Na terceira, há o salto. Neste, devemos procurar manter um ângulo de 45° (para os pontos atribuídos à técnica) e manter os braços separados do corpo, deixando os esquis estarem ligeiramente inclinados. Quando estivermos perto do solo, devemos formar um ângulo de 45° com este, e carregar em FIRE até se conseguir aterrar (se não conseguirmos a postura anterior, basta carregar, com calma, cima e baixo, até se chegar ao solo).

ESQUI DE FUNDO — Esta prova está para as olimpíadas de Inverno como a maratona está para as de Verão. Consiste em percorrer uma distância determinada (que pode ser 1000, 2000 ou 5000 metros) através do uso de esquis e com constantes subidas e descidas.

Nesta prova, deve-se ter um ritmo ao carregar nas teclas: primeiro uma, e só depois a outra (nada de as carregar como se estivessem a correr a prova de 100 metros de Daley Thompson's Decathlon...).

Para se ganhar impulso para as subidas, devemos acelerar e carregar diversas vezes em FIRE (ou mesmo manter a tecla sempre premeida). Este truque também serve para ganharmos velocidade nas descidas.

SLALOM — Nesta prova, o nosso objectivo é descer um determinado circuito, passando em determinados locais, marcados com bandeirolas. Podemos escolher pistas mais curtas ou mais longas, e com mais ou menos bandeirolas.

Ao começarmos, devemos passar por cima da primeira bandeira e seguir o percurso. Em resumo: esta prova é uma prova de ziguezague em que devemos passar por todas as bandeiras, gastando o menor tempo possível.

PATINAGEM DE VELOCIDADE — Consiste em correr uma determinada distância sobre uma pista de gelo, montado nuns não muito aconselháveis patins, no menor tempo possível. Ao pomos o pé que se avança, devemos carregar a tecla correspondente a esse pé. Durante as curvas, devemos ir mais devagar e com um ritmo certo.

Agora: aconselho-os a escolher as pistas mais curtas (se escolherem as mais longas, logo verão porque o faço...).

ESQUI ALPINO — Mais uma prova contra-relógio. Agora, devemos descer uma pista passado através de portas colocadas em locais especiais. Esta prova é bastante simples: aceleramos nas rectas e travamos nas curvas, procurando não falhar nenhuma porta. Já agora um conselho: no início carreguem durante algum tempo em FIRE até partirem, pois assim não perderão tanto tempo.

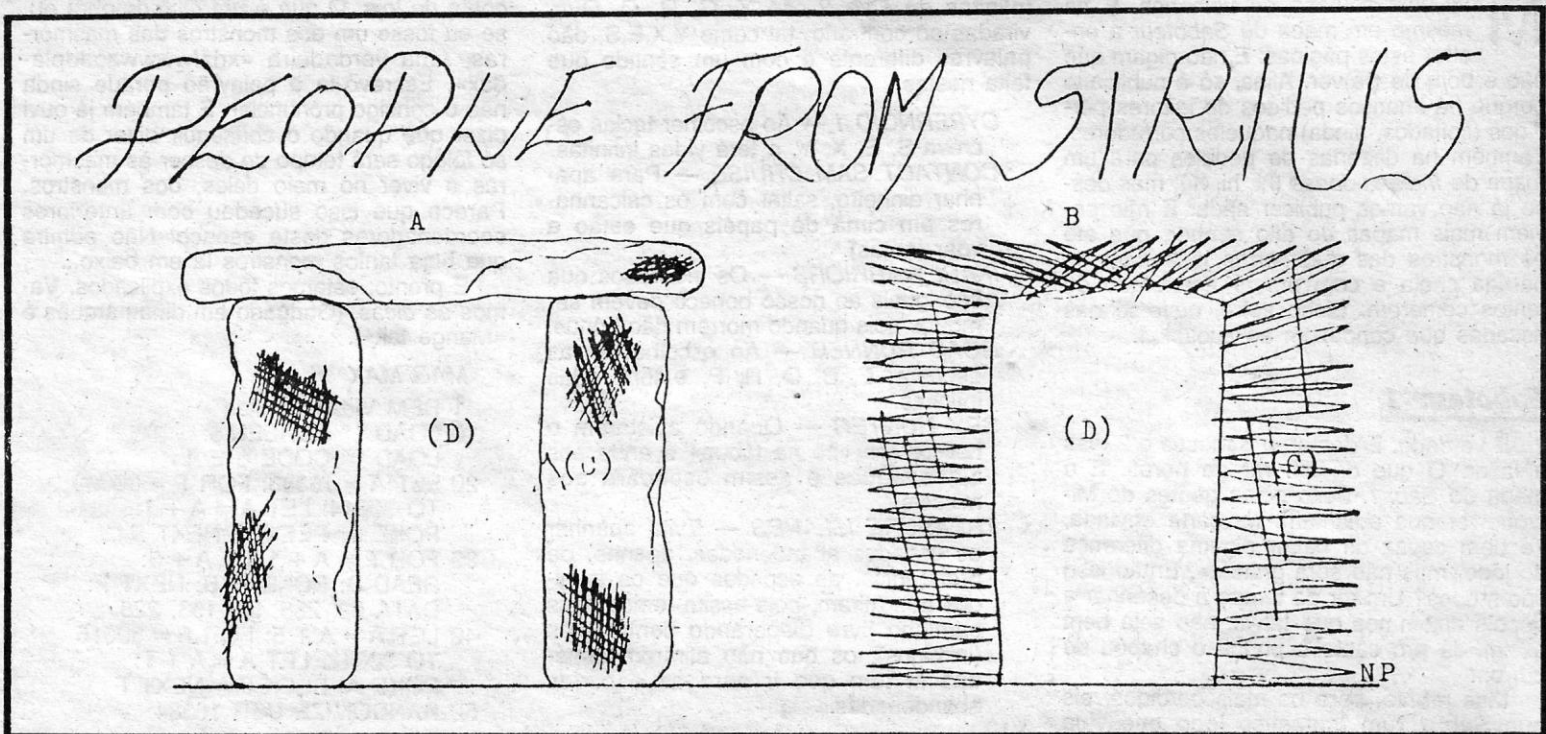
Depois das sete provas passadas, há uma recapitulação das medalhas atribuídas aos concorrentes, havendo a revelação do melhor jogador global dos jogos (que terá, novamente, a honra de subir ao pódio...).

As portas especiais

Sou o tal da salada de dicas — lembrem-se?

Assim começou Nuno Manuel A. Pereira a carta que fez chegar ao Poço. Claro que lembramos. E até sabemos que ele vive na Rua Catarina Eufémia, 2-1.º dt.º, Damaia — 2700 Amadora.

Desta vez o Nuno enviou uma salada mais pequena, com coisas para alguns jogos mais recentes. Do conjunto salienta-se um quadro que deve andar aqui por perto e



JOE BLADE

LEGENDA

C - CIDADAO
B - ARCA T - TEMPO

R. PIO 12 2-3 D
2700 AMADORA
TELEF: 4939947

			C	C	B	C	C
	C	B				C	B
B			T	C		B	C
	T	B	C		T	T	
	T	B	C			T	

que explica os segredos das portas de Peo ple from Sirius.

AFTER BURNER — (Teclas) SPACE — aumentar/diminuir velocidade; cima + direita/esquerda + FIRE — dar voltas para escapar a mísseis.

Fazer com que a mira do avião passe por cima dos aviões inimigos, depois é só disparar os mísseis (quando os aviões estiverem entre a mira quadrada, carregar em FIRE). Técnica: andar com o avião sempre o mais baixo possível, para ver melhor o que se passa à sua frente, e fintar os mísseis.

FOX FIGHTS BACK — O objectivo deste jogo é levar toda a comida que encontrar para a toca onde está a sua mulher, esfomeada. Mas como não é fácil, e tem que enfrentar cães de caça armados até aos dentes e galinhas furiosas, esquilos, abelhas (se apanhar o mel elas picam-lhe, cuidado seus gulosos), têm à sua disposição várias armas: uma pistola, uma caçadeira, uma «bazooka» e uma metralhadora.

Cada vez que morrer, a arma possuída é substituída pela pistola. Há ainda outras tocas onde há uns objectos que se a raposa saltar por cima deles a barra (língua) do cansaço diminui, mas não os coma todos de uma vez, senão na volta à toca com a comida pode ficar «apertado».

OPERATION WOLF — Para passar de níveis sem jogar: Quando o computador diz — *searching for level one*, carregue em PLAY e quando aparecer *loading level one* pare o gravador e procurem o último ou outro nível à frente do bloco que indica em que nível estão. E, claro!, não matar as enfermeiras nem os reféns.

FERNANDEZ MUST DIE — A tecla «1» dá acesso a um mapa que mostra as bases a destruir. Há ainda, as portas que têm, de ser abertas com uma bomba: FIRE duas vezes.

SKATE CRAZY — Para passar de níveis: Quando perde, aparece: 1 — ONE PLAYER; 2 — TWO PLAYERS.

Carregue em 1 e aparece a tabela dos «hi-scores», antes de aparecer *press FIRE to play* carregue rapidamente em todas as teclas, principalmente no meio do teclado e aparece uma mensagem a dar os parabéns porque conseguiu pontuar para jogar no próximo nível.

P. S.: Desculpem, mas ainda não consegui descobrir as teclas mágicas, mas experimentem várias vezes que acabam por conseguir.

DYNATRON MISSION — O objectivo deste jogo é activar uma bomba. O nosso herói não precisa de armas para a difícil missão. Carregando em FIRE os movimentos tornam-se mais rápidos facilitando a fuga do herói aos temíveis inimigos.

VIRUS — Para fazer andar a nave, incline-a para a frente, mas não muito, senão a nave cai, e vá carregando em FIRE não a deixando perder altitude.

SAMURAI WARRIOR — Para matar os inimigos mais facilmente, carregar em FIRE e, quando o inimigo vier na sua direcção, large a tecla, certificando-se de que a espada o atinja.

PEOPLE FROM SIRIUS — Há 2 modelos de portas (A e B), mas os dois casos abaixo descritos servem para os dois:

— Se o nosso boneco, ao passar por C deixar de se ver, para passar essa porta temos que colocar o nosso herói no meio da porta, ou seja em D, e virá-lo de modo a ficar a «olhar» para nós (duas vezes direita ou esquerda, uma vez esquerda ou direita e uma vez baixo, consoante a direcção em que o boneco está a andar: ou da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita).

— Se o boneco, ao passar por C, se virar totalmente, basta colocá-lo em D e virá-lo de modo a ficar de costas para si e carregar cima: Se matar os inimigos voadores pode aumentar a quantidade de bombas e arranjar pilhas novas para iluminar o caminho. O objectivo é encontrar 6 partes de uma chave que activa uma bomba e fugir numa nave antes, claro, de a bomba re-bentar.

Lacónica e eficaz

De Nuno Marques, da Rua de Marvila, 35-D — 1900 Lisboa, arribou ao Poço uma carta muito bem dactilografada com uma série de dicas para jogos. Nem um simples «olá monstros» o Nuno envia. Foi preciso explicar à população das masmorras que nem todos sabem da sua existência. Ficaram escandalizados...

EMILIO BUTRAGEÑO — Para marcar golos ao computador chegem perto do guarda-redes e quando ele se sair comecem a andar de um lado para o outro até arranjam espaço para avançar e marcar.

GLADIATOR — Quando for altura de escolher armas escolham sempre o punhal, e quando começarem a luta encostem-se ao vosso rival. Depois comecem a andar para cima e para baixo até conseguirem avançar; ao avançarem, o outro gladiador vai virar-se, então encostem-se a ele e ataquem-no pelas costas.

OVERLANDER — Para evitar que as motos choquem com o nosso carro, por trás, encostem-se ao lado direito da estrada. Se não têm nenhuma arma especial para passarem o blindado, avancem à velocidade máxima e encostem-se atrás dele sempre a disparar. Terão grandes probabilidades de passar.

JACKAL — Quando apanharem os prisioneiros dirijam-se para a pista de helicópteros e parem onde diz STOP e ganham uma arma mais potente.

BREAKTHRU — Escolham o joystick e quando começarem a jogar carreguem no BREAK, o carro começa a saltar e nada o detém.

Amnésia na mão...

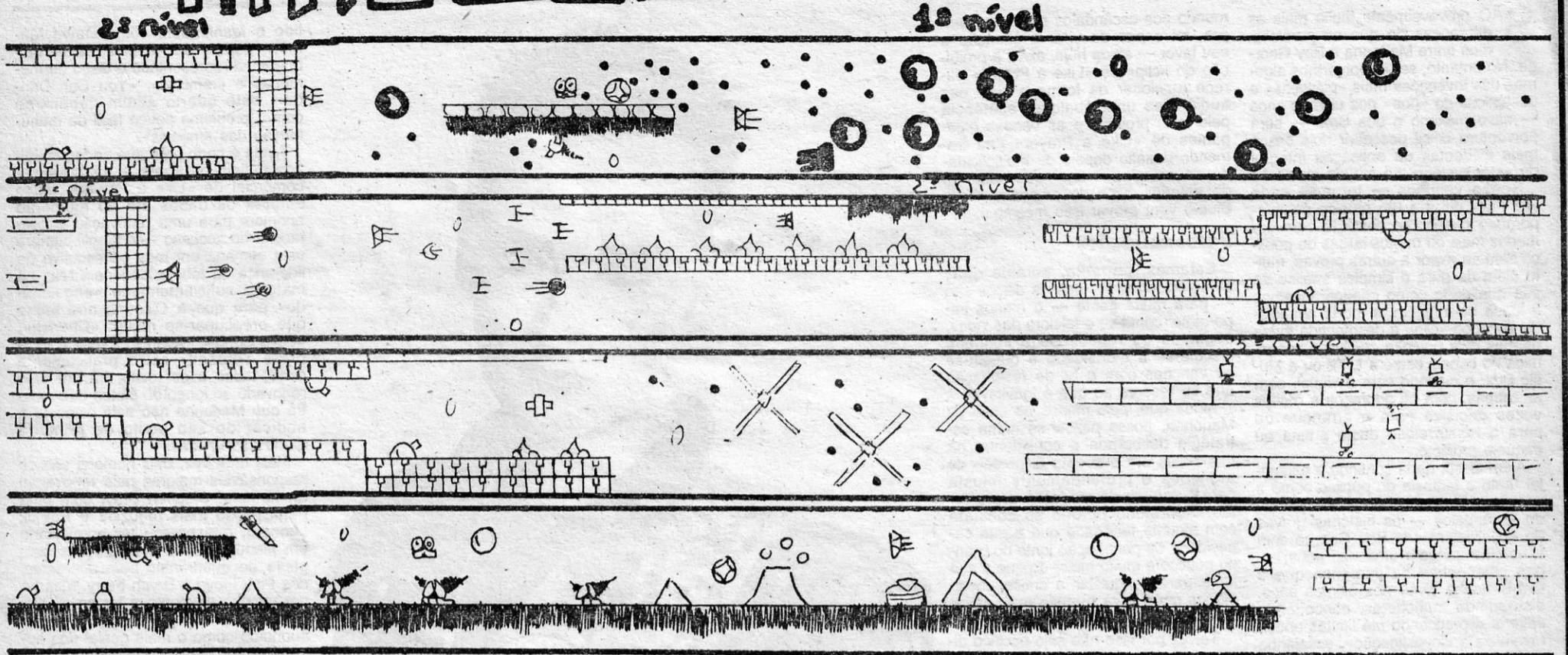
Ou melhor, em primeira mão. Isto é, o PMC Soft mudou de nome, agora é o Soft'n'Stock e vai editar um jogo produzido por portugueses que, se não me esqueci, se chama *Amnésia*. Quem o garante é Pedro Costa, da Rua Pio XII, 2-3.º dt.º — 2700 Amadora. É dele um mapa de Joe Blade que pode servir a alguns leitores. Procurem bem.

Dor de cabeça

Airwolf 2, o mapa, chegou ao Poço num envelope com a letra de Tânia Sofia Cam-

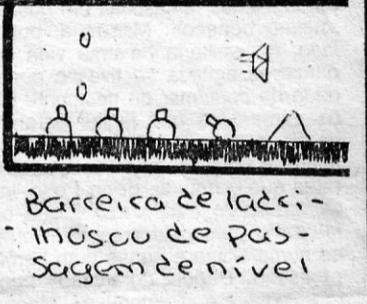
AIRWOLF 2

Por: **Tânia Sofia**



LEGENDA:

- ⊙ - Planetas
- ⋯ - estrelas
- - Bolas para mudar de arma
- ⊠, ⊡, ⊢, ⊣ - Naves inimigas
- ✈ - Mega-atacadores
- ☹ - cara de monstro
- ⊙ - Bola
- ⊠ - Cruz
- ⚡ - Foguetes
- ⊠, ⊡ - Arma-bolas
- ⊠ - vibrador
- ⊠ - obstáculos
- ⊠ - Inimigo
- △, Δ - Pontes
- ⊠ - vulcão
- ⊠ - Lança balões
- ⊠ - Missil



pos Carvalho. E escreve a Tânia que depois de em Setembro termos publicado as dicas já é tempo de mostrar um mapa do jogo. Claro que o mapa aqui presente só mostra o espaço percorrido pela Tânia no jogo. Ela própria diz que deve haver mais coisas lá prã frente...
Uma dor de cabeça, menos tinta na caneta e menos um papel no bloco, eis o que

a Tânia ganhou com a realização deste mapa de Airwolf 2. E para que os outros leitores não fiquem com uma dor de cabeça ao jogarem Airwolf, eis que a Tânia preparou algumas dicas. Quem quiser agradecer à Tânia directamente (ou talvez enviar-lhe um comprimido para a dor de cabeça) pode escrever-lhe para a Praceta Ferreira de Castro, 2-r/c dt.º — 2745 Queluz Ocidental.

E é tudo por esta semana.
— O vulcão só é possível ser ultrapassado com o SHIELD ativado.
— O jacto proporciona o andamento mais rápido ao helicóptero.
— Cuidado com as bolas e com as naves inimigas pois algumas vezes aparecem-nos pelas costas.

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

NOVO FANZINE EM MORA

Desde Mora escrevem Paulo Guerra e Samuel Pires, anunciando que o Micro Clube de Mora, com sede na Rua do Matadouro, 6, 7490 Mora, já lançou o primeiro número da sua revista, a «Micro Mora».

A edição de Janeiro/Fevereiro (de que a capa deve andar aqui por perto) tem oito páginas cheias de informação sobre os micros. A impressão, feita com o auxílio da Câmara Municipal de Mora, é cuidada e dá relevo ao elaborado trabalho de paginação da revista.

Além de dicas para jogos, bem como informação crítica, a «Micro Mora» tem ainda uma página dedicada à técnica de computadores (neste caso, abordando aspectos do Spectrum +2) e a programação. Destaque ainda para o início da história do computador, que promete continuar... Por isso mesmo, quem quiser saber mais alguma coisa deve escrever para o Micro Clube de Mora. Mesmo que não queira comprar a revista, pode sempre enviar umas linhas porque Paulo e Samuel querem trocar correspondência com outros leitores.

Uma Edição do MICRO CLUB MORA
RUA DO MATADOURO, 6 7490 MORA

MICRO MORA

Jan/Fev 89

- TOP M.C.M. - óptimos prémios
- CONHEÇA MELHOR O SPECTRUM + 2
- MAPAS, POKES & DICAS
- TUDO SOBRE
 - * Carfield
 - * Winter Games
 - * International Manager

ALGORITMO Informática, lda

C/ Departamento Próprio

COLOCAMOS:
Drives: 3,5 5 1/4
DISCOS: 20, 30, 40 MB.

assistência técnica

programas

computadores e impressoras

- Contabilidade
- Facturação
- Stoks
- Salários
- Compras
- Gestão Obras
- Encomendas
- Cobranças
- Vendas

PCW 9512
PC 1512
PC 1640
PC 2086
PPC 512
PPC 640
★★
DMP 3160
DMP 4000
LQ 3500
LQ 5000

Credi AMSTRAD

Rua Conde Redondo, 13-A, r/c TEL. 575847

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

Madonna e Boy George

SÃO provavelmente muito mais as diferenças do que os paralelismos entre Madonna e Boy George. No entanto, se exceptuarmos algumas das invenções mais «plásticas» e assépticas do «pop» nos últimos anos — caso máximo o dos Bros — será porventura difícil descobrir dois casos mais evidentes na aplicação integral do «star-system» no mundo musical.

Senão vejamos — torna-se cada vez mais difícil a um músico contemporâneo chegar ao contacto com camadas mais ou menos largas de público sem se expor a outras provas, muito além da pura e simples análise da sua qualidade como criador. Vivemos a idade da imagem, a morte anunciada do vídeo-clip é desmentida todos os dias pela pujança criativa e económica de canais como a MTV ou a Music Box, o cuidado com o visual, com as roupas, com os adereços é muitas vezes decisivo para o arranque ou para a ressurreição deste artista ou daquele projecto.

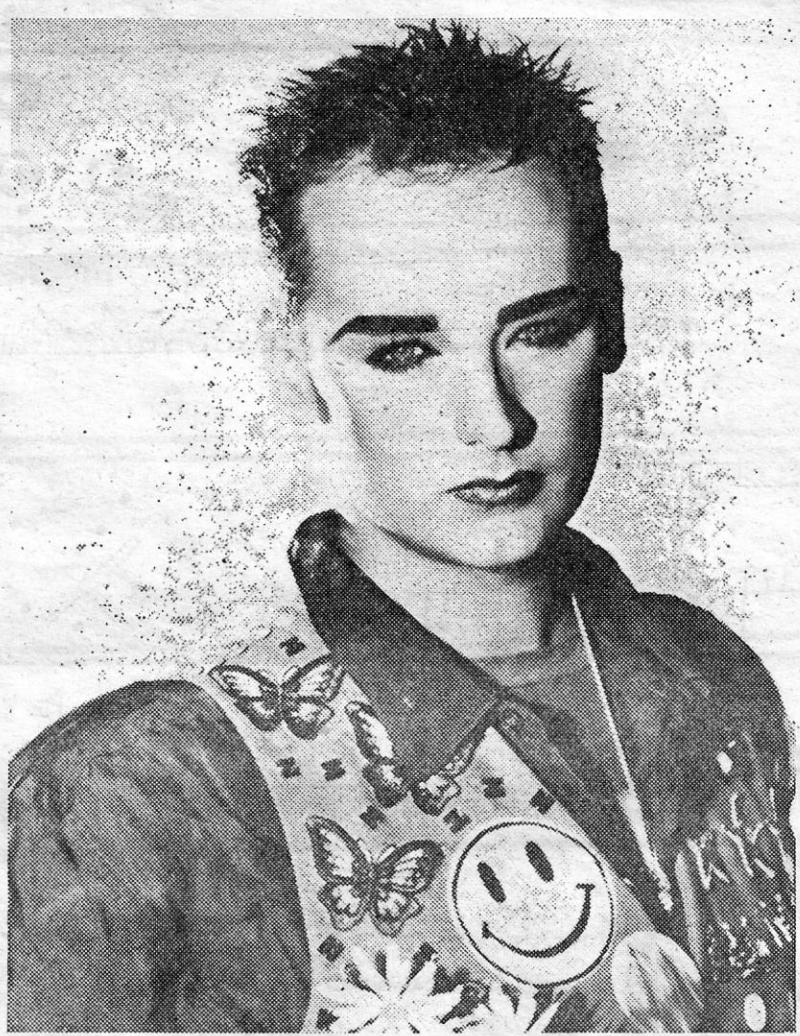
Além disso, nada continua a estimular tanto a fantasia do público como a criação de «casos» ou a descoberta de escândalos — as histórias graves do envolvimento de Boy George com a heroína valeram uma das mais largas campanhas da imprensa que a Grã-Bretanha viveu nos últimos anos, distribuindo manchetes, concedendo editoriais, praticando até limites pouco razoáveis a «investigação», ensaiando perseguições fantásticas em busca do «último boneco». Madonna, por seu lado, necessitaria de uma vida invulgarmente agitada se tivesse necessidade de confirmar ou desmentir todos os namorados que já lhe garantiram desde o casamento. Viu-se também falada e «massacrada» com os disparates que o marido, Sean Penn, insistia em fazer, dando azo a que cada fotógrafo perseguidor se transformasse numa vítima e quase num herói da profissão. Depois do «caso» com a «Playboy» e a «Penthouse», Madonna soube manter-se em destaque no

mundo dos escândalos e, quase sempre, foi capaz de virar a situação a seu favor — ainda hoje, aliás, a proibição do «clip» de «Like a Prayer» parece funcionar de forma a criar nas audiências uma qualquer apetência pelo fruto proibido e as vendas galopantes de «Like a Prayer» (um tremendo desafio depois da multiplicidade de «singles» «top» que saltaram do anterior disco de originais, «True Blue») vem provar isso mesmo...

Personalidades

Estamos, portanto, perante duas personalidades em que os discos são — para muita gente — o menos importante: conta-se o folclore das vidas, segue-se ou repudia-se a imagem, discute-se a moralidade e ouvem-se as canções com o ar de resignação que se reserva ao que é inevitável. Ainda que, pelo menos no caso de Madonna, possa pensar-se numa estratégia deliberada e consciente, há momentos em que esta dispersão de atenções é profundamente injusta para o esforço de produção dos artistas. Sobretudo porque se constata com alguma facilidade que a sua capacidade de penetração junto do grande público é muito maior do que a sua força para conquistar a crítica, muito menos permissiva e muito mais «afiada» diante dos «million-makers».

Talvez por isso não seja pacífico dizer que «Like a Prayer» é um álbum de dança mais do que razoável, começando no *single* homónimo que desperta grande curiosidade a quem o quer ver mas acaba por ser menos ouvido (a sério) do que merecia. Talvez por isso seja quase um risco dizer que há excelentes canções em «Tense Nervous Headache» e que, acima de tudo, este segundo álbum a solo de Boy George confirma um excelente cantor e um intérprete apurado, com uma surpreendente sobriedade se tivermos em conta o padrão habitual da sua imagem. Vemos por partes...



Agora que Boy George canta a sério, parece haver muito menos gente atenta ao seu trabalho

Outra vitória

Punham-se a Madonna quase todos os desafios neste álbum de 1989 de-

pois do relativo falhanço do seu ataque ao cinema, depois do seu fracasso na sua passagem pela Broadway (mesmo ajudada por um nome tão só-

lido e *fashionable* como David Mamet), depois do «esticar da corda» que tinha representado o disco de memórias e «remixes», «You Can Dance», este quarto álbum debatia-se com o problema pouco fácil da manutenção das «médias».

Ainda é cedo para que se façam juízos definitivos sobre a «fiabilidade» comercial de «Like a Prayer», muito embora os dados até ao momento apontem para uma renovação espectacular do sucesso — o *single* cumpre esta semana um mês consecutivo de liderança da tabela londrina... Mas há material suficientemente «engalanado» para que a Ciccone não tenha que preocupar-se muito: «Cherish», «Love Song», «Spanish Eyes» e «Express Yourself» estão praticamente condenadas a ser êxito, há um *élan* renovado ao longo do álbum que mostra que Madonna não está disposta a abdicar do seu posto de primeira dama das vendas.

Mais uma vez, dois homens são os responsáveis maiores pela renovação da fórmula: Stephen Bray, com uma participação mais reduzida e Patrick Leonard, que parece ter aproveitado em pleno as suas colaborações com gente de quadrantes bem diferentes, dos Pink Floyd a Bryan Ferry. Mas há um terceiro elemento a ter em conta: Prince. Aquele que é muitas vezes apontado como o mais genial dos autores e *performers* da década não hesita em dar as mãos à menina do *look* para garantir, desde logo, o melhor tema do LP: «Love Song», contida, eficaz, brilhante na forma como aproveita uma improvável conjugação de vozes.

De resto, Madonna está igual a si própria: há sensualidade na voz (e já não falo da imagem, a justificar cada vez mais a velha qualificação de *sex-sybol*), há aquela mistura de ingenuidade, misticismo e perversão que, quer se queira quer não, ajuda a distinguir as canções desta mulher da de todas as suas «concorrentes». Por

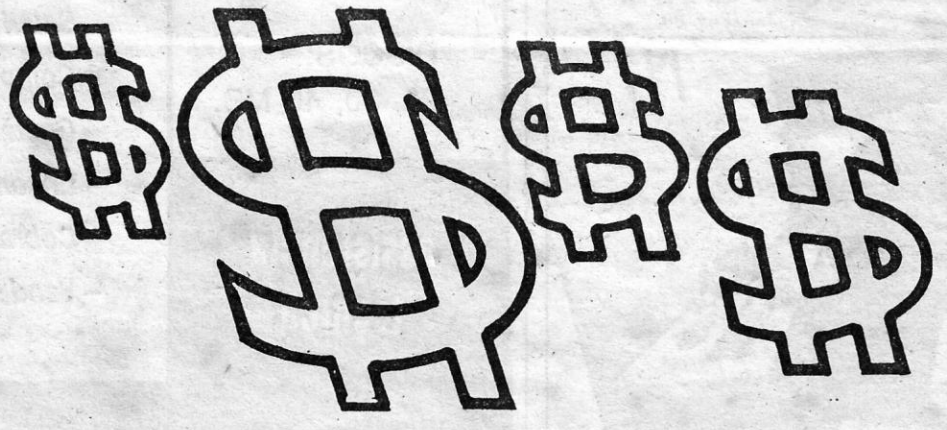
XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

COBRAX — Serviços de Colaboração Empresarial, Lda.

COBRANÇAS

Recupere o seu dinheiro. Encarregamo-nos de cobranças atrasadas, ou consideradas perdidas.

NÃO DESISTA



CONTACTE-NOS

SOMOS SEUS CONFIDENTES SEGUROS

☎ *987 17 79 — *987 22 28

(REDE DE LISBOA)